

FILIP NEDUK

ADRENALINA DLC

POSTACIE



Zawsze wiedziałeś, że Jaszczur to coś więcej niż tylko ładna buźka, tak samo jak zawsze podejrzewałeś, że Banshee skrywa swoje prawdziwe intencje. Zawsze też myślałeś, że :D-strukt-OR już sam w sobie mógłby być doskonałą bronią... I miałeś rację! Witaj w dodatku Adrenalina DLC, który przemieni zwykłe plastikowe figurki w prawdziwe postacie z charakterem.

NAJPIERW PRZECZYTAJ TĘ INSTRUKCJĘ

Oto trzymasz w ręku opis postaci DLC, dzięki któremu dowiesz się, w jaki sposób przemienić plastikowe figurki w postacie z wyjątkowymi zdolnościami i bronią zrobioną na zamówienie.

- » Niniejsza instrukcja objaśnia, jak używać postaci w trybie podstawowym „Pojedynek na śmierć i życie”.
- » Instrukcja *DLC Katalog broni* opisuje zdolności postaci i używane przez nie rodzaje broni.
- » Instrukcja *DLC Gra zespołowa* wyjaśnia, jak używać wszystkich komponentów z tego rozszerzenia w trybie zespołowym przeznaczonym dla 2-6 graczy.

NOWA POSTAĆ

plansza
Echo

amunicja Echo
(po 3 kostki w każdym kolorze)



figurka
Echo



20 znaczników
obrażeń Echo

Z uwagi na tryb zespołowy do gry dołączyła szóstą postać, ale możecie jej używać także w innych trybach. Echo ma konkretne zdolności i broń, które mogą z powodzeniem zostać wykorzystane w trybie podstawowym.



ECHO

producent: przedsiębiorstwo Cybernetyczny Opiekun

linia produktów: przerwana po buncie robotów

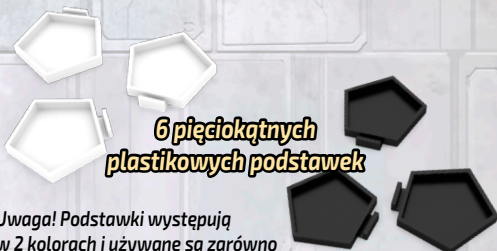
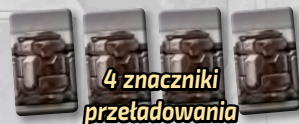
zainteresowania: kryptografia, komunikacja, spluw-fu

pamięć RAN: 4 giwerbajty



ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Każda postać dysponuje teraz 1 zdolnością specjalną widoczną na jej karcie zdolności.

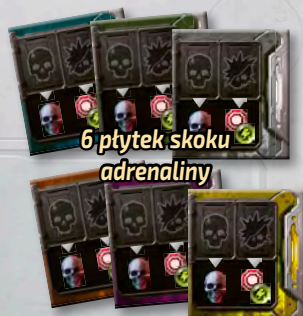


Uwaga! Podstawki występują w 2 kolorach i używane są zarówno w trybie zespołowym, jak i w podstawowym (z uwagi na znaczniki kontroli umysłu Banshee).

Zdolność specjalna postaci jest ściśle związana z 2 nowymi rodzajami broni, których może używać tylko ta postać.



Skok adrenaliny to nowa mechanika, która pozwala postaci na stopniową autodestrukcję w celu dokonywania ekstrema wyczynów.



PRZYGOTOWANIE

W tym rozszerzeniu wybór postaci jest równoznaczny z wyborem pierwszej broni.

WYBÓR POSTACI

Po przygotowaniu planszy głównej zbierzcie i potasujcie wszystkie specjalne karty zdolności postaci. **Losowo wybierzcie liczbę kart równą liczbie graczy plus 1.** W rozgrywce 5- i 6-osobowej użyjcie wszystkich kart. (W rozgrywce 6-osobowej nie będzie 1 nadmiarowej karty).

Każda karta należy do 1 postaci. **Wylosujcie i odkryjcie 1 z 2 kart broni osobistych dla każdej postaci.** Niewybrane karty broni osobistych nie będą brały udziału w rozgrywce.

Teraz wybierzcie postacie wraz z ich bronią. Pierwszy gracz dokonuje wyboru jako pierwszy, a następnie **gracze dokonują wyboru według standardowej kolejności rozgrywania.** Korzyść wcześniejszego wyboru jest równoważona przez fakt, że niektóre rodzaje broni i zdolności są bezużyteczne, dopóki na planszy nie pojawi się cel.



Możecie też po prostu rozdać graczom po 1 losowej karcie postaci. Dopuszczam jednak myśl, że dla niektórych świadomy wybór postaci jest niezwykle ważny.

Niewybrane postacie i ich bronie odłóżcie do pudełka. Dla wybranych postaci przygotujcie figurki, plansze graczy i płytki skoku adrenaliny.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

Przygotuj swoją planszę gracza w standardowy sposób. Trzymaj w zasięgu wzroku swoją kartę umiejętności. Niektóre zdolności (Jaszczur, Ban-shee, Dożer) wymagają specjalnych znaczników. Sprawdź w instrukcji DLC Katalog broni, jakie znaczniki wybrać i ile położyć na karcie zdolności.

Przygotuj płytki skoku adrenaliny na swojej planszy tak, jak pokazano na rysunku. **Użyj strony ze znacznikiem zemsty pod polem totalnej anihilacji.** Dru-giej strony używa się podczas gry zespołowej.



PIERWSZE ZAŁADOWANIE

Rozpocznij grę, opłacając pierwsze załadowanie broni osobistej swojej postaci. Jeśli koszt przeładowania wynosi 1 kostkę amunicji, to pierwsze załadowanie jest darmowe. Jeśli koszt przeładowania wynosi 2 kostki, zignoruj górną kostkę i opłać tylko dolną kostkę. Rozpoczynasz grę z naładowaną bronią.



PRZEBIEG GRY

Gra toczy się według standardowych zasad. Zdolności postaci zapewniają dodatkowe wybory.

SKOK ADRENALINY

Korzystając ze skoku adrenaliny, poświęcasz swoje zdrowie, by robić naprawdę fajne rzeczy.

OPLACENIE KOSZTU

Aby zapłacić za skok adrenaliny, przesunij płytkę skoku adrenaliny o 1 pole w lewo. To oznacza, że otrzymasz śmiertelny strzał o 1 obrażenie szybciej.



Dlaczego miałbyś to zrobić? Cóż, wymagają tego efekty niektórych broni. Za pomocą skoku adrenaliny możesz także odblokować wszystkie ulepszenia do końca tury.

EFEKTY BRONI

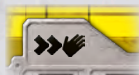


Każda broń osobista ma efekt o takim symbolu w polu kosztu. Optacasz ten koszt skokiem adrenaliny.

Przykład. Jeśli Jaszczur chciałby użyć trybu toksycznego gazu w swoim Gazominatorze, musi optać koszt, przesuwając płytkę skoku adrenaliny o 1 pole w lewo.



ODBLOKOWYWANIE ULEPSZEŃ



1 skok adrenaliny umożliwia Ci odblokowanie obu ulepszeń na czas 1 tury. Możesz na przykład wykonać akcję „przesuń postać maks. o 2 pola i zabierz przedmiot” albo akcję „przesuń postać maks. o 1 pole i strzel”, albo obie, nawet



jeśli na Twojej planszy nie ma żadnych znaczników obrażeń.

Oczywiście jeśli jakieś ulepszenie już zostało odblokowane poprzez znaczniki obrażeń, możesz go użyć bez korzystania ze skoku adrenaliny, tak jak w grze podstawowej.

Skokiem adrenaliny, którym odblokowujesz ulepszenia, nie możesz równocześnie optać efektu swojej broni – musisz go optać oddzielnie.

DARMOWY SKOK ADRENALINY

A co zrobić, jeśli przesunięcie płytki o 1 pole w lewo oznacza śmierć?



Jeśli do śmierci brakuje Ci tylko 1 znacznika obrażeń, nie musisz płacić za skok adrenaliny.

Jesteś na skraju śmierci, więc poziom adrenaliny jest podwyższony cały czas!

W tej sytuacji możesz używać ulepszeń, nawet jeśli przeciwnicy nie zadali Ci wystarczająco dużo obrażeń, aby je odblokować. Jeśli efekt broni wymaga optania kosztu w postaci skoku adrenaliny, jest on automatycznie uznawany za optany.

Uwaga! Zasady darmowego skoku adrenaliny obowiązują nawet wtedy, gdy ani razu sam nie przesunąłeś płytki w lewo.

ŚMIERTELNY STRZAŁ

Gdy doznajesz obrażeń, **plytka skoku adrenaliny stanowi koniec Twojej planszy**. Znacznik, który ląduje na żetonie na polu śmiertelnego strzału, liczy się jako śmiertelny strzał, kolejny zaś oznacza totalną anihilację – od tego momentu nie możesz przyjmować obrażeń.

Gdy Twoja postać się odradza, plytka skoku adrenaliny wraca na swoje początkowe miejsce – możesz znowu przyjąć 10 obrażeń zanim padnie śmiertelny strzał.

TOTALNA ANIHILACJA



Tak jak w grze podstawowej, jeśli dokonasz totalnej anihilacji przeciwnika, to w zamian otrzymasz od niego znacznik zemsty. Równocześnie otrzymasz bonus leczenia: przesunąć plytkę skoku adrenaliny o 1 pole w prawo – możesz przyjąć 1 obrażenie więcej. Plytka skoku adrenaliny nie może przekroczyć pola śmiertelnego strzału nadrukowanego na planszy. Jeśli zatem plytka znajdzie się na początkowym miejscu, bonus leczenia nie zadziała.

BRŃ OSOBISTA

W większości przypadków broń osobista podlega tym samym zasadom co broń tradycyjna. Nie wlicza się jednak do limitu 3 broni, zatem nigdy nie będziesz musiał jej odrzucić.



Nigdy nie porzucę swojej broni, jest zbyt fajna!

Każda broń osobista postaci ma konkretny koszt i efekty, które są ściśle powiązane ze zdolnością specjalną postaci. Zostały one szczegółowo opisane w instrukcji DLC Katalog broni.

ZDOLNOŚCI KOŃCA TURY

Każda postać posiada zdolność, której może użyć na końcu tury. Te zdolności zostały opisane w instrukcji DLC Katalog broni.

KONIEC TURY

1. Uzupelnijcie puste miejsca po zabranych z planszy żetonach amunicji i kartach broni.
2. Użyjcie zdolności specjalnych swoich postaci.
3. Przeprowadźcie punktowanie plansz wszystkich zabitych postaci.
4. Załadujcie tyle broni, ile chcecie i możecie.

Zwróćcie uwagę, że nie jest to ta sama kolejność, którą znacie z gry podstawowej. W wersji podstawowej kolejność tak naprawdę nie była istotna, a kolejne punkty miały tylko sprawić, abyście o niczym nie zapomnieli. Teraz jednak zdolności postaci zależą od różnych elementów lub na nie wpływają. Jedna z postaci potrzebuje żetonów amunicji, inna zadaje obrażenia na koniec tury, a w grze zespółowej można zdobyć amunicję po otrzymaniu śmier-

telnego strzału. Tak więc kolejność wykonywania czynności na koniec tury ma teraz znaczenie – dzięki niej na pewno wykorzystacie wszystkie atuty gry. Naturalnie nadal będą się zdarzać sytuacje, gdy dopiero po kilku turach zorientujesz się, że brakuje Ci żetonu amunicji, a kolega zapomniał naładować swoją strzelbę. I tak jak zawsze, nadrobienie tych przeoczeń nie powinno stanowić żadnego problemu.